



**Anabases**

Traditions et réceptions de l'Antiquité

**22 | 2015**

**Varia**

---

**Mélanie BOST-FIEVET et Sandra PROVINI (dir.),**  
*L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy,  
science-fiction, fantastique*

**Catherine Valenti**

---



**Édition électronique**

URL : <http://journals.openedition.org/anabases/5513>

DOI : 10.4000/anabases.5513

ISSN : 2256-9421

**Éditeur**

E.R.A.S.M.E.

**Édition imprimée**

Date de publication : 20 octobre 2015

Pagination : 269-272

ISSN : 1774-4296

**Référence électronique**

Catherine Valenti, « Mélanie BOST-FIEVET et Sandra PROVINI (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique* », *Anabases* [En ligne], 22 | 2015, mis en ligne le 20 octobre 2015, consulté le 22 septembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/anabases/5513> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/anabases.5513>

---

Ce document a été généré automatiquement le 22 septembre 2020.

© Anabases

---

# Mélanie BOST-FIEVET et Sandra PROVINI (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*

Catherine Valenti

---

## RÉFÉRENCE

Mélanie BOST-FIEVET et Sandra PROVINI (dir.), *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*, Paris, Classiques Garnier, 2014, 617 p.  
39 euros / ISBN 978-2-8124-2993-4.

- 1 En juin 2012 s'est tenu à Rouen et à Paris un colloque pluridisciplinaire organisé conjointement par l'université de Rouen et par l'École pratique des hautes études, et intitulé « L'Antiquité gréco-latine aux sources de l'imaginaire contemporain : fantasy, fantastique, science-fiction ». Réunissant des hellénistes, des latinistes et néo-latinistes, mais également des spécialistes de littérature et d'études cinématographiques, il visait à interroger le retour de l'Antiquité, et en particulier de l'Antiquité gréco-latine, dans les œuvres de fiction contemporaines (XX<sup>e</sup>-XXI<sup>e</sup> siècles essentiellement), qu'il s'agisse de littérature fantastique ou de science-fiction, mais aussi de bande dessinée, de films de cinéma, voire de séries télévisées.
- 2 L'ouvrage réunissant les actes de ce colloque est un volume imposant de plus de six cent pages ; il collationne près d'une trentaine de contributions qui toutes s'interrogent sur les causes et les formes du regain d'intérêt pour la culture gréco-latine amorcé voici quelques décennies dans le monde anglo-saxon, mais également en France. À l'heure où l'enseignement des langues anciennes est en recul, où l'on nous annonce régulièrement la mort du grec et du latin, l'Antiquité apparaît cependant comme une source d'inspiration pour les créateurs, en particulier ceux qui évoluent

dans le monde du fantastique et de la science-fiction. Comment expliquer ce paradoxe ?

- 3 Citant opportunément l'éditorial de Pascal Payen paru dans le dixième numéro d'*Anabases* (« L'Antiquité et ses réceptions : un nouvel objet d'histoire », *Anabases*, 10, 2009), Mélanie Bost-Fievet et Sandra Provini, toutes deux néo-latinistes, notent que les œuvres de fiction contemporaine qui mettent en scène l'Antiquité cherchent moins à se rattacher à une Antiquité réelle qu'à proposer des mondes imaginaires inspirés par une Antiquité plus ou moins fantaisiste, déjà transformée au fil des siècles par toute une série de médiations. Ainsi l'Antiquité que mobilisent nombre d'auteurs de science-fiction et de fantasy est-elle déjà en grande partie une Antiquité fictive, construite à partir d'œuvres-relais qui ont modelé dans la culture populaire une certaine vision de la Grèce et de Rome.
- 4 Les articles abordent différents aspects de cette réception contemporaine de l'Antiquité – ou en tout cas d'une certaine Antiquité – et sont classés en quatre grandes parties, chacune précédée d'une introduction particulière rédigée par les deux maîtresses d'œuvre de l'ouvrage, qui présentent les quatre grandes thématiques abordées dans le volume et remettent en perspective les différentes contributions. La première partie, « Réécriture des récits antiques », étudie la réappropriation contemporaine des grands récits de la littérature antique (particulièrement de l'*Illiade*, l'*Odyssée* et l'*Énéide*), en montrant quels usages en font les auteurs de la fin du xx<sup>e</sup> siècle ou du début du xxi<sup>e</sup>, depuis le déplacement de perspective – le narrateur homérique extérieur est souvent abandonné au profit d'un point de vue subjectif qui permet de mieux émouvoir le lecteur – jusqu'à l'utilisation de récits antiques pour aborder les thématiques les plus actuelles – par exemple les concepts de masculinité et de féminité.
- 5 Consacrée aux mythes et aux variations que leur font subir les auteurs contemporains, la deuxième partie distingue trois modes d'emprunt aux récits mythiques : le mode descriptif, le mode narratif et le mode symbolique. Le plus souvent, c'est un personnage qui est au cœur de ces trois formes de réappropriation : ainsi de Pygmalion, qui permet à la science-fiction d'interroger les bouleversements que constituent l'intelligence artificielle ou l'« homme-machine » ; mais il peut également s'agir d'un « lieu » mythique comme l'Atlantide, nom magique derrière lequel un grand nombre d'auteurs dissimulent des civilisations extra-terrestres plus ou moins avancées.
- 6 La troisième partie s'intéresse aux mondes fictionnels édifiés par les auteurs de science-fiction et de fantasy, et à leurs ressemblances, volontaires ou non, avec les civilisations de l'Antiquité. Alors que jusqu'aux années 1960-1970, c'est la référence médiévale qui présidait aux univers de science-fiction – on pense bien entendu à Tolkien, même s'il existe également chez cet auteur des références puisées dans le monde gréco-romain –, les emprunts au modèle des sociétés antiques sont aujourd'hui de plus en plus nombreux. L'allusion à des *realia* gréco-latins suscite chez le lecteur ou le spectateur une reconnaissance et une familiarité immédiates, en même temps qu'il donne de la crédibilité au monde imaginaire (c'est par exemple le rôle du Sénat intergalactique dans le *Star Wars* de George Lucas).
- 7 À travers les « hommages, clins d'œil et détournements », la quatrième partie envisage les réemplois humoristiques ou horribles des références antiques, ainsi que l'utilisation de noms ou de lieux antiques parfois approximatifs mais participant d'une forme de culture populaire. La saga *Harry Potter*, étudiée dans la troisième partie de l'ouvrage, aurait peut-être davantage trouvé sa place dans cette dernière partie, car J.

K. Rowling fait justement un abondant usage de noms à consonances latines – sans parler des formules magiques utilisées par Harry et ses camarades. De même le découpage du volume amène-t-il à séparer deux contributions consacrées à la série télévisée *Battlestar Galactica* qui, si elles développent deux approches différentes de cette œuvre de fiction, auraient néanmoins gagné à être placées en regard l'une de l'autre.

- 8 Le volume n'en constitue pas moins une contribution foisonnante et passionnante à l'étude de la réception de l'Antiquité, et démontre au final à quel point la culture gréco-latine demeure profondément ancrée dans l'imaginaire des sociétés occidentales contemporaines.

---

## AUTEURS

CATHERINE VALENTI

Université Toulouse-Jean Jaurès (UT2J)

cvalenti@univ-tlse2.fr